



⑮ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 197 53 285 A 1**

⑤① Int. Cl.<sup>6</sup>:  
**G 07 F 17/34**  
A 63 F 9/24

⑲ Aktenzeichen: 197 53 285.3  
⑳ Anmeldetag: 1. 12. 97  
④③ Offenlegungstag: 1. 7. 99

DE 197 53 285 A 1

⑦① Anmelder:  
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑦④ Vertreter:  
Rechts- und Patentanwälte Lorenz Seidler Gossel,  
80538 München

⑦② Erfinder:  
Schattauer, Jürgen, 55595 Hüffelsheim, DE

⑤⑥ Entgegenhaltungen:  
DE 1 96 02 259 A1  
DE 43 39 792 A1  
DE 38 34 975 A1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ Geldspielgerät

DE 197 53 285 A 1

## Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein Geldspielgerät, das neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, aufgrund besonderer Spielereignisse erhöhte Gewinne und/oder erhöhte Gewinnchancen und/oder Sonderspiele, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen, gewährt, mit Geldeingabe- und Ausgabeeinheiten, mit Gewinnanzeige- und -Speichereinrichtungen und mit einer in einem Speicher enthaltenen Gewinnntabelle, die aufgrund eines vorgegebenen Gewinnplans durch Vergleich mit der jeweils erzielten Kombination über Gewinn oder Verlust entscheidet.

Die Attraktivität eines Geldspielgeräts besteht nicht nur in den in Aussicht gestellten Geldgewinnen, sondern zusätzlich auch in der besonderen Art des Spielablaufs und den erkennbaren Gewinnchancen, durch die das Interesse und die Spannung eines Spielers erhöht wird. Ein Geldspielgerät, das dem Spieler über den gesamten Spielverlauf gleiche Gewinnchancen gewährt, kann langweilig wirken, so daß die von dem Spieler dem Gerät gewidmete Aufmerksamkeit sinkt und das Interesse verlorengeht, weil keine spannenden Spielvariationen auftreten und zu erwarten sind.

Aufgabe der Erfindung ist es daher, ein Geldspielgerät der eingangs angegebenen Art zu schaffen, das einen erhöhten Spielanreiz bietet und dessen Spielablauf mit erhöhter Aufmerksamkeit und Spannung verfolgt wird.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe bei einem Geldspielgerät der eingangs angegebenen Art dadurch gelöst, daß mehrere in Stufen aufeinanderfolgende Gerätezustände vorgesehen sind, denen die Gewinne und/oder Gewinnchancen gegenüber der vorhergehenden erhöht sind oder in denen Sonderspiele gewährt werden, und daß der nächsthöhere Gerätezustand nach Ablauf einer vorbestimmten Spielzeit und/oder einer vorbestimmten Anzahl von Spielen und/oder bei Auftreten besonderer Spielmerkmalskombinationen erreicht wird.

Das erfindungsgemäße Geldspielgerät bietet einen erhöhten Spielanreiz, da bei diesem nicht ständig ein gleichartiger Spielablauf erfolgt, sondern sich die Spielabläufe entsprechend der jeweils erreichten Stufe ändern, so daß die Spiele mit erhöhter Spannung verfolgt werden.

Nach einer Weiterbildung der Erfindung ist vorgesehen, daß der Gerätezustand bei Auftreten bestimmter ungünstiger Spielmerkmalskombinationen oder Ereignisse rückgestuft wird.

Eine Rückstufung des Gerätezustands kann auch erfolgen, wenn das Gerät für eine bestimmte Zeit nicht bespielt worden ist.

Die Attraktivität des Geräts kann zusätzlich dadurch erhöht werden, daß eine die jeweilige Stufe des Geräts anzeigende Anzeigeeinrichtung vorgesehen ist. Die Anzeigeeinrichtung kann aus einer beleuchteten Buchstabenfolge bestehen, in der eine der jeweiligen Stufe entsprechende Anzahl von Buchstaben beleuchtet ist. Die Buchstabenfolge kann beispielsweise aus dem Gerätenamen bestehen.

Die Anzeigeeinrichtung kann auch aus einer mehrere beleuchtete Felder aufweisenden Figur bestehen, bei der eine der jeweiligen Stufe entsprechenden Anzahl von Feldern beleuchtet ist.

Nach einer Weiterbildung der Erfindung ist vorgesehen, daß für einen Spieler, der eine höhere Gerätestufe erreicht hat, diese Stufe nicht verlorengeht, wenn er sein Spiel abbricht. Um den alten Gerätezustand wieder herzustellen, kann die Steuerelektronik des Geräts einen Speicher aufwei-

sen, in den bei Beendigung des Spiels die erreichte Stufe abgelegt wird, wobei durch Eingabe eines speziellen Codes oder durch eine individuelle Speicherkarte, die in einen Kartenleser des Geräts einführbar ist, die zuvor erreichte Stufe wieder aufgerufen werden kann.

Das erfindungsgemäße Geldspielgerät kann beispielsweise eine Steuerelektronik besitzen, die in Stufen unterschiedliche Gerätezustände einstellen kann. Bei unbespieltem Gerät befindet sich das Gerät in seinem Grundzustand Z0. In diesem Zustand werden Gewinne nur aufgrund bestimmter Kombinationen von Spielsymbolen gegeben. Nach einer festgelegten Zeit oder nach einer bestimmten Anzahl von ununterbrochen durchgeführten Spielen wird der Zustand Z1 erreicht, in dem die Gewinnchancen beispielsweise erhöht sind. In dem Zustand Z1 können beispielsweise doppelte Gewinne gewährt werden. Nach Ablauf einer weiteren Zeit oder dem aufeinanderfolgenden Abspielen einer vorbestimmten Anzahl von Spielen kann dann der nächsthöhere Gerätezustand Z2 erreicht werden, in dem die Gewinne und/oder Gewinnchancen weiter erhöht sind. Das erfindungsgemäße Gerät kann beispielsweise sieben aufeinanderfolgende Gewinnstufen aufweisen, in denen von Stufe zu Stufe die Gewinne und/oder Gewinnchancen erhöht werden.

Andererseits kann vorgesehen werden, daß aufgrund bestimmter Spielereignisse das Gerät zurückgestuft wird.

Als besondere Belohnungen in den einzelnen Stufen kann beispielsweise eine Ausspielungswiederholung gewährt werden, wenn die vorhergehende zu keinem Gewinn geführt hat. Weiterhin können höhere Stufen der Risikoleiter erreicht werden. Eine in einer Stufe gewährte Vergünstigung kann darin bestehen, daß bei Sonderspielen in jedem Spiel ein Gewinn gewährt wird. Weiterhin können bestimmte Spielsymbole vorgesehen werden, die bei Erreichen vorbestimmter Stufen immer zu Gewinnen führen. In der höchsten erreichbaren Stufe kann beispielsweise vorgesehen werden, daß bei jedem Spiel gewonnen wird.

Das erfindungsgemäße Geldspielgerät belohnt einen Spieler für längeres Spielen. Weiterhin wird die Spannung des Spielers derart erhöht, daß er einen Anreiz zum Weiterspielen hat. Aufgrund der Variabilität der Spielabläufe wird ein abwechslungsreiches Spiel erreicht, bei dem das Interesse des Spielers nicht so schnell ermüdet.

## Patentansprüche

1. Geldspielgerät, das neben Geldgewinnen, die aufgrund zufallsgesteuerter Kombinationen von Spielsymbolen oder beliebiger anderer optisch oder akustisch darstellbarer Spielmerkmale gegeben werden, aufgrund besonderer Spielereignisse erhöhte Gewinne und/oder erhöhte Gewinnchancen und/oder Sonderspiele, die zu höheren Gewinnen oder höheren Gewinnchancen durch den erleichterten Gewinn weiterer Sonderspiele führen, gewährt, mit Geldeingabe- und -Ausgabeeinheiten, mit Gewinnanzeige- und -Speichereinrichtungen und mit einer in einem Speicher enthaltenen Gewinnntabelle, die aufgrund eines vorgegebenen Gewinnplans durch Vergleich mit der jeweils erzielten Kombination über Gewinn oder Verlust entscheidet, **dadurch gekennzeichnet**, daß in mehreren Stufen aufeinanderfolgende Gerätezustände vorgesehen sind in denen die Gewinne und/oder Gewinnchancen gegenüber der vorhergehenden Stufe erhöht sind oder in denen Sonderspiele gewährt werden, und daß der nächsthöhere Gerätezustand nach Ablauf einer vorbestimmten Spielzeit und/oder einer vorbestimmten

Anzahl von Spielen und/oder bei Auftreten besonderer Spielmerkmalskombinationen erreicht wird.

2. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Gerätezustand bei Auftreten bestimmter ungünstiger Spielmerkmalskombinationen oder Ereignisse zurückgestuft wird. 5

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß eine Rückstufung des Gerätezustands erfolgt, wenn das Gerät für eine bestimmte Zeit nicht gespielt worden ist. 10

4. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß eine die jeweilige Stufe des Geräts anzeigende Anzeigeeinrichtung vorgesehen ist.

5. Geldspielgerät nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeeinrichtung aus einer beleuchtbaren Buchstabenfolge besteht, von der eine der jeweiligen Stufe entsprechende Anzahl von Buchstaben erleuchtet ist. 15

6. Geldspielgerät nach Anspruch 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeeinrichtung aus einer mehrere beleuchtbare Felder aufweisenden Figur besteht bei der eine der jeweiligen Stufe entsprechende Anzahl von Feldern beleuchtet ist. 20

7. Geldspielgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Steuerelektronik des Geräts einen Speicher aufweist, in den bei Beendigung des Spiels die erreichte Stufe abgelegt wird, und daß durch Eingabe eines speziellen Codes oder durch eine individuelle Speicherkarte, die in einen Kartenleser des Geräts einführbar ist, die zuvor erreichte Stufe wieder aufgerufen werden kann. 25 30

35

40

45

50

55

60

65

- Leerseite -